



# ***Medienprodukte im Netz – Zwischen Kommerzialisierung und freiem Zugang***

***Mitgliederkonferenz Digital Rights Management  
Münchener Kreis 20.11.2002***

***Rainer Kuhlen***

***Universität Konstanz***

***Fachbereich Informatik und Informationswissenschaft***



Gesellschaften, die mehr Energie darauf verwenden, sich um die **Verwertung von bestehendem Wissen und Information** zu kümmern bzw. um die Sicherung von Verwertungsansprüchen, als auf die Rahmenbedingungen, die die **Produktion von neuem Wissen** begünstigen, sind in einer ökonomischen, wissenschaftlichen, politischen, kulturellen und gesellschaftlichen Abwärtsentwicklung.

unter „Wissen“ subsumieren wir explizit auch Medienprodukte

## These

„freizügig“ ist nicht identisch mit „frei“ (im Sinne von „Freibier“ oder „gratuit“), sondern meint nicht-diskriminiert (non-excludable) und unter fairen, konsensfähigen Bedingungen.

Anders formuliert: je **freizügiger** der Umgang mit Wissen und Information jedweder medialer Art gestaltet werden kann

desto höher ist

- der **Innovationsgrad** der Wirtschaft,
- der **Inventionsgrad** der Wissenschaft,
- der **Demokratisierungs- und Transparenzgrad** des politischen Systems

Daraus folgt, dass es keinen Gegensatz zwischen Kommerzialisierung und freiem Zugang geben kann/darf.

und weiter

## These

Je **freizügiger** der Umgang  
jedweder medialer Art ge-  
desto höher

- die Chance des Erhalts **Kultur** als  
Bedingung für Entwicklung in **Zeit**
- für jeden einzelnen die Chance, sein Leben selbst-  
bestimmt und **informationell autonom** zu  
gestalten.

Die Krise der Informationswirt-  
schaft beruht entsprechend da-  
rauf, dass sie eher auf Verknap-  
fung als auf Freizügigkeit setzt –  
eher auf proprietäre Aneignung  
als auf offenen Austausch.

Gesellschaften entwickeln sich, wenn es gelingt,  
die Potenziale ihrer nicht-offiziellen, nicht-etablier-  
ten Individuen und Gruppen produktiv umzusetzen.

# Knappheit keine Eigenschaft von Wissen

In theoretischer Sicht beruht die Vorstellung, **Wissen** müsse, um es verwerten zu können, **künstlich verknapp**t werden, darauf, dass Wissen, wie andere „natürliche Ressourcen“. nicht beliebig zu Verfügung gestellt werden.

Wissen ist – anders als physische Güter – „a non-rival, non-excludable good“.

**Knappheit** – mit der Folge der „decreasing returns by increasing marginal costs“ - ist jedoch nur **eine Eigenschaft physischer Güter, nicht von Wissen.**



# Ökonomische Sicht auf die Eigenschaften von Wissen

„The *non-rival quality of ideas* is the attribute that drives economic growth. We can all share and reuse ideas.

Daraus folgt, dass die **Verknappung** von Wissen im Grunde **gegen die Interessen** der (zukünftigen) Wirtschaft ist.

more

work

set c

enal

Rigide **Urheberrechtsgesetze** und **proprietäre Geschäftsmodelle** mit Absicherung über **technische Verfahren** verfestigen nur die **Interessen der bestehenden, momentan dominierenden Wirtschaft/Firmen** (also z.B. die Disneys, Bertelsmanns und Microsofts) und graben die Wurzeln für (individuelle und ökonomische) Entwicklung ab.

Josep Joseph Cortright

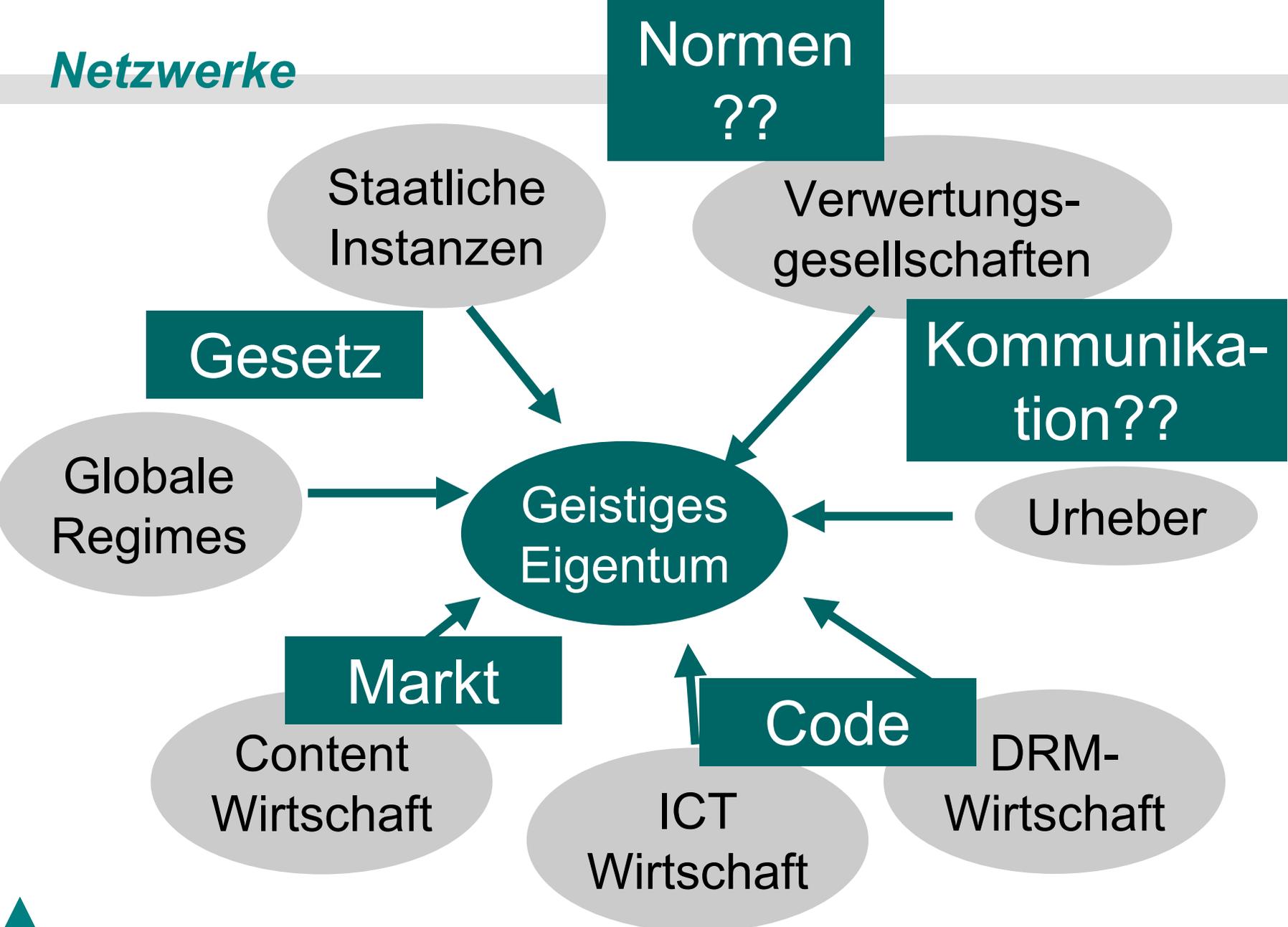
Reviews of Economic Development Literature and Practice: No. 4, 2001

Die Frage, wie mit dem komplexen **Policy-Bereich**

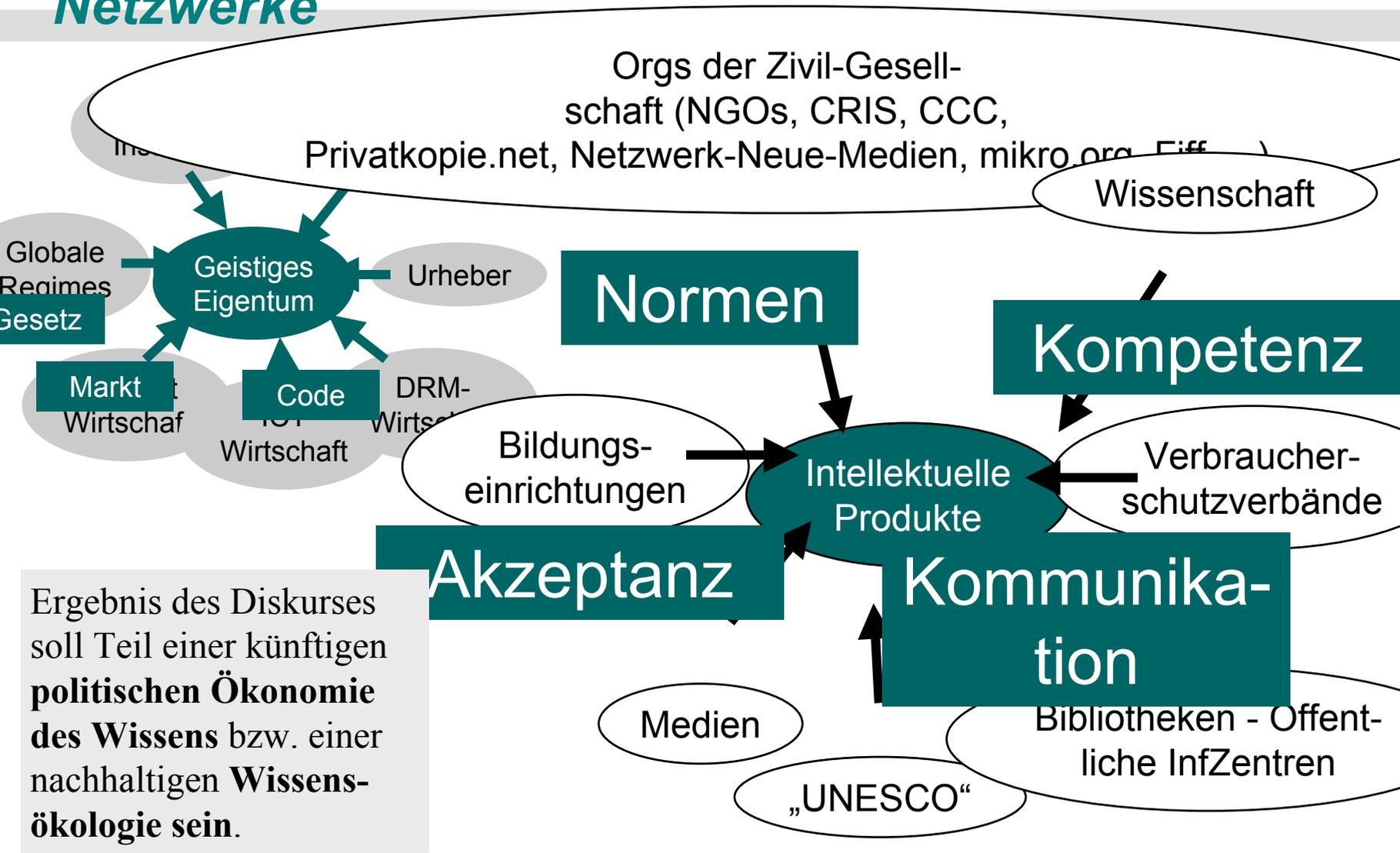
„Wissen und Information in elektronischen Räumen“  
bzw.

„Regelung geistigen Eigentums“

umzugehen sei, kann nur in einem vernetzten  
**Governance-Ansatz** und einem umfassenden  
**gesellschaftlichen Diskurs** beantwortet werden.



# Netzwerke



Einer **Wissensökologie** liegt die allgemeine Annahme zugrunde, dass über Wissen und Information zunehmend die **neuen elektronischen „Räume“** gebildet werden, in denen sich die Menschen wie in neuen Umwelten „bewegen“.

Auch diese Räume, wie die bislang im Zentrum der Ökologie stehenden „Natur“-Räume, müssen unter **nachhaltiger Perspektive als Umwelten** gestaltet werden.

# Wissensökologie - Prinzipien

- Teilen, Bereitstellen von Wissen
- freier Zugriff auf Wissen Reduzierung/Neustrukturierung von Mittlern zugunsten Endnutzern
- Anerkennung (Referenzierung, Crediting) von Wissensproduktion, unabhängig von Verwertungsansprüchen
- Bewahrung und Förderung kultureller Vielfalt als Bedingung für Entwicklung
- Überwindung von Wissensklüften
- Langzeitarchivierung, -verfügbarkeit

- Napsterisierung und Venterisierung – Formen des Umgangs mit Wissen und Information
- Klassische Modelle – Was hat sich geändert?
- Prinzipien elektronischer Märkte
- Abrechnungsmodelle im Lizenzierungsparadigma
- Kommerzielle und nicht-kommerzielle File-Sharing-Modelle
- Konsequenzen

Napsterisierung

synonym mit **Piraterie**?

oder

ein elektronischen Räumen angemessenes

**neues Organisationsmodell?**

## Venterisierung

**legal** und „moralisch“ (?) abgesicherte Form der Kommodifizierung von Wissen und Information?

oder

**innovationsfeindliche** oder sogar unethische künstliche Verknappung von Wissen und Information in an sich freien elektronischen Räumen des Internet?

# Music Piracy Report 2002

Music Piracy in 2001  
Regional Overview  
Piracy and Organised Crime  
The Industry Response  
The Call to Governments  
Internet Piracy

download PDF



...racy - a blight on culture, a drain on economies

...overnments and the creative community need to fight back

...ays Jay Berman, IFPI Chairman and CEO

Medienprodukte im Netz – Zwischen Kommerzialisierung und freiem Zugang

Piracy is the **greatest threat facing the music industry** today. IFPI and the international recording industry are responding proactively and aggressively to this **US\$4.3 billion worldwide problem**.

Piracy is sometimes and mistakenly called a 'victimless crime'.

It is not. The **economic** losses due to piracy are enormous and are felt throughout the music value chain. The victims include the **artists** whose creativity gets no reward; **governments** who lose hundreds of millions of tax revenues; **economies** that are deprived of new investment; **consumers** who get less diversity and less choice; and record producers who are forced to reduce their artist rosters because it is impossible to compete against theft.

IFPI and its affiliated bodies in nearly 50 countries devote a substantial amount of time and resources to fighting music piracy in all its forms. But crucially they depend on the support of governments and public authorities such as police, customs, prosecutors and the judiciary.

University of Constance

# Music Piracy Level

Domestic music piracy levels around the world in 2001 (units)

	Over 50%	25-50%	10-25%	Less than 10%
NORTH AMERICA				Canada USA
EUROPE	Bulgaria CIS (other) Estonia Greece Latvia Lithuania Romania Russia Ukraine	Cyprus Czech Republic Italy Poland Slovakia Spain	Croatia Finland Hungary Netherlands Slovenia Turkey	Austria Belgium Denmark France Germany Iceland Ireland Norway Portugal Sweden Switzerland UK
ASIA	China Indonesia Malaysia Pakistan	India Philippines Taiwan Thailand	Hong Kong Singapore South Korea	Japan
LATIN AMERICA	Bolivia Brazil Central America Colombia Equador Mexico Paraguay Peru Venezuela	Argentina Chile Uruguay		
AUSTRALASIA				Australia New Zealand
MIDDLE EAST	Egypt	Israel Kuwait Lebanon Saudi Arabia	Bahrain Oman Qatar	UAE
AFRICA	Kenya Nigeria		Ghana South Africa Zimbabwe	



# Prinzipien klassischer Organisationsmodelle für den Umgang mit Wissen und Information

Die Balance zwischen privatem und öffentlichem Interesse war lange Zeit im analogen Medium gewährleistet,

zum einen durch **Geschäfts- und Organisationsmodelle**, die weitgehend eine korrekte Abwicklung der Verwertungsansprüche garantierten, und

zum andern durch das Instrument der Sicherung des geistigen Eigentums über juristische Kodifizierung in **Urheber- bzw. Copyrightgesetzgebungen**.

# Prinzipien klassischer Organisationsmodelle für den Umgang mit Wissen und Information

Das klassische Geschäftsmodell beruhte auf dem Zusammenspiel von

- Urheber (droit d'auteur)
- Verwerter/Produzenten, Verlage (content industry) (right to copy)
- Verwertungsgesellschaften (collecting societies)
- Retailer, z.B. Buchhandel, Videotheken
- Mittler (intermediaries), z.B. Bibliotheken
- Endnutzer

Komponenten des klassischen Geschäftsmodells sind

- Proprietäre Verwertungsrechte
- Hohe Kosten zur Produktion von Mehrwert
- Hohe Transaktionskosten
- Kauf, Erwerb von physischen Produkten
- Fair use, Privatkopie, Schranken der Verwertung im öffentlichen Interesse
- Pauschalieren der Nicht-Kauf-Nutzung

# Was hat sich geändert?

- Tendenziell vollständige **Digitalisierung** aller Wissens- und Informationsobjekte
- **Beliebige Vermehrbarkeit** der Objekte ohne Verlust der Qualität der Originale
- Rücknahme von **Transaktionskosten**
- **Globalisierung** der Verteil- und Zugriffsmärkte
- kein Kauf mehr, sondern Lizenzierung, **Pricing for information**
- keine einfache **Kontrolle** der Kopien und des Verleihens
- **Verknappung**/Kontrolle über technische Maßnahmen
- **Anpassung** der rechtlichen Rahmenbedingungen, Ausdehnung des Begriffs des geistigen Eigentums auf digitale Produkte

## **Prinzipien elektronischer Märkte**

**Individualisierte Kontroll- und Abrechnungsverfahren** zur  
Sicherung von Ansprüchen aus geistigem Eigentum bzw. von  
Verwertungsinteressen

entsprechen den allgemein sich durchsetzenden Prinzipien  
elektronischer Märkte entsprechen, wie

**Lizenzierung** (anstatt Kauf) und  
Preisgestaltung nach Nutzung (***Pricing for information,***  
***Pay-per-use***).

**Individualisierte Kontroll- und Abrechnungsverfahren** sind auf elektronischen Märkten, auch der Fachkommunikation, seit langem als *Pay-per-use* eingeführt, z.B. bei der

Nutzung von **Online-Datenbanken** aus Fachinformationssystemen  
Bereitstellung von elektronischen Volltexten/Artikeln aus **E-Journals**  
(z.B. **Subito**-Dienst in der Wissenschaft oder **CrossRef-Dienste der Verlage** - <http://www.crossref.org/>)  
oder ganzen **eBooks** der Verlage (Beispiel eVerlage - <http://www.everlage.de/>)

Kontroll- und Abrechnungsmodelle im  
Lizenzierungsparadigma werden in Zukunft über **Digital  
Rights Management vor allem die Publikumsmärkte**  
dominieren.

Details zu DRM

Geschäftsmodelle

Politische Debatte

trotz Kritik

## *DRM – Kritik Civil Society*

Die Sorge über DRM- und ähnlichen Verfahren zur Kontrolle und Abrechnung elektronischer Produkte muss ernst genommen werden

Die positiven Einschätzungen der Informationswirtschaft und der Anbieter bezüglich individualisierter Kontroll- und Abrechnungsverfahren in Formen von Digital Rights Management (DRM) nicht durchgängig von Seiten von Organisationen aus der „Civil Society“ geteilt.

Aus letzterer Sicht wird DRM häufig als eine Art Kulturrevolution im Sinne von Dystopie bezeichnet,  
in der bürgerlichen Freiheitsrechte und bisherige Informationsrechte in elektronischen Räumen ein geschränkt werden könnten.

# DRM – Kritik aus der Wissenschaft

Von Seiten der **Wissenschaft** werden Fragen an den Einsatz von DRM-Verfahren gestellt

- Können DRM-Verfahren so sicher entwickelt werden, dass die durch DRM angestrebten Ziele wirklich erreicht werden? **Grundsätzliche Softwareproblematik**
- Wie kann Akzeptanz und Vertrauen beim Einsatz von DRM-Verfahren von Seiten der Kunden gesichert werden? **Notwendigkeit von Vertrauensmanagement**
- Wie kann transparent kontrolliert werden, dass Rechtsvorschriften, wie Datenschutzbestimmungen/Privacy, eingehalten werden? **Rechtssicherheit**
- Ist durchgehende Kontrolle für intellektuelle Produkte nicht innovations-/fortschrittshemmend? **Innovationssicherung für Wirtschaft**

# Individuelle Abrechnung – Marktforschung

Aus der Sicht von **Marktforschungsinstituten** werden Anregungen an die

## Downloads Save The Music Business

Labels are in trouble, and it's not from file sharing. To tap into \$2 billion in new revenues, they must let people find, copy, and pay for music on their own terms.



[VIEW VIDEO](#) [DOWNLOAD MP3](#)

by Josh Bernoff with Chris Charron, Sadaf Roshan, Jennifer Parr, Greg Flemming

### ➤ MARKET OVERVIEW

- 31% of consumers download music and burn CDs often.
- These frequent digital music users buy 36% of all CDs.

**Price:** US\$495.00

[BUY](#)

**Length:** 12 pages

### Key Figures & Data:

Forecast: US Digital Music Users And Downloads, 2002 To 2007

What are key figures & data?

### Industries covered:

Music

View key features of a Forrester report.

# Individuelle Abrechnung -- Marktforschung

Nach eine Studien von **Yankee Group** (14.8.2002) muss die Musikindustrie folgende Bedingungen erfüllen, um im Online Geschäft erfolgreich zu sein

(Quelle: [http://www.yankeegroup.com/public/news\\_releases/news\\_release\\_detail.jsp?ID=PressReleases/news\\_08142002\\_mes.htm](http://www.yankeegroup.com/public/news_releases/news_release_detail.jsp?ID=PressReleases/news_08142002_mes.htm))

**Availability:** Music services must offer content from all five major labels as well as the majority of independent labels.

**Ownership:** Consumers do not want to rent music. If they pay for it, they want to be able to mix it, burn it, copy it, and retain ownership even if they choose to discontinue subscribing to a service.

**Portability:** Downloaded files must be playable on different devices in the home, at work, and when mobile.

**Exclusivity:** Legitimate music services must differentiate themselves from unlicensed services with unique content and services.

**Digital Rights Management (DRM):** Consumers want to share music, and they will find a way to do so, thereby defeating all realistic DRM capabilities.

DRM-Übersicht

# Geschäftsmodelle in elektronischen Räumen

Die „**Todsünde**“ beim Übergang von analogen zu digitalen Produktions-, Darstellungs- und Verteilformen von Wissen und Information besteht in einer **einfachen 1:1-Abbildung** der Gepflogenheiten aus der **analogen Welt in die digitalen Räume**, auch wenn dies zuweilen mit der schrittweisen Gewöhnung an die neuen medialen Produkte begründet wird.

Besonders „tödlich“ ist die **einfache Übertragung in der Informationswirtschaft,**

wenn bisherige, auf proprietäre Aneignung und Verwertung abzielende Geschäfts- und Organisationsmodelle für Wissen und Information auf die neuen digitalen medialen Umgebungen übertragen werden,

in denen die bisherigen **Transaktionskosten** für Produktion und Vertrieb drastisch gesenkt werden können (wobei allerdings neue Transaktionskosten hinzukommen).

Anstatt die ansatzweise deutlich werdenden neue Modelle des Information Sharing, des Peer-to-Peer-Austausches und des **User Rights Management** als „Piraterie“ zu kriminalisieren, sollte die **„Napsterisierung von Wissen“** als **Potenzial für genuine Geschäfts- und Organisationsmodelle** in digitalen Räumen aufgegriffen werden.

Beispiele:

**nicht-kommerzielle File-Sharing-Systeme**  
**erste Modelle der Musikindustrie**

# *Nicht-kommerzielle File-Sharing-Systeme im P2P-Modell*

**Freenet**

**iMesh**

**Gnutella**

**Filetopia**

**Morpheus**

**Aimster/**  
**Madster**

**Kazaa**

**Audiogalaxy**

**eDonkey**

# *Nicht-kommerzielle File-Sharing-Systeme im P2P-Modell*

**Freenet**

**iMesh**

**Gnutella**

**Filetopia**

**Morpheus**

**Aimster/**  
**Madster**

**Kazaa**

**Audiogalaxy**

**eDonkey**

# Kommerzielle File-Sharing-Systeme

Vielleicht setzen sich Mischformen aus Pauschalabgaben und DRM-Abrechnungsformen durch und bieten der ICT-Industrie erweiterte Absatzformen. Beispiele aus der Musikindustrie mit Streaming-, Download-, Burning-Angeboten (auch Napster, AOL, weblisten.com (Spanien))

## Emusic

<http://www.emusic.com/pitch.html#>  
ca. 200.000 Titel, mehr als 40.000  
Subscriber (Anfang 2002); \$9.99 bei  
Ein-Jahres-Subskription

## PressPlay

<http://www.pressplay.com/>  
Musik von EMI, Sony, Universal;  
variable Gebühren von \$9,95 bis  
24,95/Monat mit DRM-Merkmalen

## RealOne Music

<http://www.real.com/>

Quellen: PressPlay und MusicNet  
(BMG, EMI, Warner Brothers,  
Zambaca); variable Gebühren von  
\$9,95 bis 19,95/Monat; nur auf  
dem PC nutzbar

**Problem  
aller  
Anbieter:  
Sicherung  
der Rechte**

Bei \$9,95

- 300 streams
- 30 downloads
- 10 burns

**Erwünscht wären  
hier Portal-  
Lösungen für den  
anbieterübergrei-  
fenden Zugriff**

## **Ziele** (nicht nur in der Wissenschaft):

jedes Stück Wissen  
für jeden  
zu jeder Zeit  
von jedem Ort  
zu fairen Bedingungen

## **Prinzipien:**

Direkt-/Eigenpublikation  
Peer-to-Peer  
(Endnutzer/Endanbieter)  
Information Sharing - Tauschprinzip  
Rücknahme der kommerziellen  
Mittler  
Pricing for Information  
Crediting  
Offenheit, Transparenz

Bertelsmannisierung von Napster (Buchklubidee ) als File-Sharing

Pauschalierung mit und ohne DRM

Crediting-Modelle – Leistung gegen Beanspruchung -  
Provisionsmodell

Kompensationsmodelle – im Benefitting-Ansatz

Mehrwertmodelle – Basis umsonst, Mehrwertleistungen  
abgerechnet

Subskriptions-/Auktionsmodell - E-Bay

Partitionierungsmodelle (Süd-Nord, Ausbildung-Handel)

# Konsequenzen

## DRM: Zielvorgaben

Zu den **Zielvorgaben für eine DRM-Lizenzierung** gehört die Einbeziehung eines **User Rights Management** in das allgemeine Digital Rights Management, z.B. zur Sicherung

- von **freiem Zugang** zu den Wissensressourcen, z.B. in Wissenschaft, Medien und Politik
- von berechtigter **Privatkopie, berechtigtem Privatgebrauch** und
- zur Wahrung von **Privacy-Grundwerten (Anonymität der Nutzung)**.

**Aber URM kann sich auch als Baustein von kooperativen Sharing-  
/Crediting-Provisions-Systemen entwickeln**

Beispiel K3 für ein  
elektronisches  
kooperatives  
Handbuch

## **DRM: Politische Zielvorgaben**

Zu den **Zielvorgaben für eine DRM-Lizenzierung** gehört die Einbeziehung eines **User Rights Management** in das allgemeine Digital Rights Management, z.B. zur Sicherung

- von **freiem Zugang** zu den Wissensressourcen, z.B. in Wissenschaft, Medien und Politik
- von berechtigter **Privatkopie, berechtigtem Privatgebrauch** und
- zur Wahrung von **Privacy-Grundwerten (Anonymität der Nutzung)**.

**URM** kann sich zum **Erfolgsfaktor** bei der Nutzung von kommerziellen Verwertung von Informations- und Wissensprodukten entwickeln, da nur so Akzeptanz gesichert werden kann.

## Welche Optionen?

Es wird **keinen Informationsfrieden** geben, wenn bestehende Urheberrechts-/Copyrights- bzw. Urheberrechtsverwertungsregelungen, für die es in der „alten“ Informationswirtschaft einen breiten Konsens gegeben hat, auf den Umgang mit Wissen und Information in elektronischen Räumen einfach übertragen werden.

Weder die **Verschärfung der bisherigen Schutzrechte** noch eine **Verschärfung der DRM-Technologie** sind dauerhaft eine Lösung. Und erst recht ist es keine Lösung, wenn bestimmte nationale Gesetzgebungen, wie das DMCA in den USA, den globalen Informationsmärkten übergestülpt werden.

# Optionen

Es sind ganz neue Wege zur **Lösung der Copyright-/Urheberrechtsfrage** im digitalen Medium nötig, die dem Rechnungstragen können, dass einerseits **mit Informationsprodukten Geld verdient** werden kann, andererseits die **freie Nutzung von Information** unter fairen Bedingungen weiterhin gestatten.

Diese neuen Geschäfts- und Organisationsmodelle werden sich nicht auf eine **künstliche Verknappung der Güter Wissen und Information** abstützen können – ganz im Gegenteil, es ist zu erwarten, dass Märkte umso größer und wirtschaftliches Handeln mit Wissen und Information umso erfolgreicher sein werden, **je offener, freizügiger und flexibler die Nutzung von Wissen und Information** betrieben werden kann

**Vielen Dank für Ihre  
Aufmerksamkeit**

# The Letters of Thomas Jefferson: 1743-1826

## NO PATENTS ON IDEAS

property goes with it. Stable ownership is the gift of social law, and is given late in the progress of society. It would be curious then, if an idea, the fugitive fermentation of an individual brain, could, of natural right, be claimed in exclusive and stable property. If nature has made any one thing less susceptible than all others of exclusive property, it is the action of the thinking power called an idea, which an individual may exclusively possess as long as he keeps it to himself; but the moment it is divulged, it forces itself into the possession of every one, and the receiver cannot dispossess himself of it. Its peculiar character, too, is that no one possesses the less, because every other possesses the whole of it. He who receives an idea from me, receives instruction himself without lessening mine; as he who lights his taper at mine, receives light without darkening me. That ideas should freely spread from one to another over the globe, for the moral and mutual instruction of man, and improvement of his condition, seems to have been peculiarly and benevolently designed by nature, when she made them, like fire, expansible over all space, without lessening their density in any point, and like the air in which we breathe, move, and have our physical being, incapable of confinement or exclusive appropriation. Inventions then cannot, in nature, be a subject of property. Society may give an exclusive right to the profits arising from them, as an encouragement to men to pursue ideas which may produce utility, but this may or may not be done, according to the will and convenience of the society, without claim or complaint from any body. Accordingly, it is a fact, as far as I am informed, that England was, until we copied



Freenet ist eine komplexe P2P-Infrastruktur, auf der zahlreiche Anwendungskategorien aufsetzen; das Spektrum ist dabei nicht auf File Sharing begrenzt.

## Front Page

### Explorers

- What is Freenet
- Donate!
- People
- Publicity
- Philosophy
- Translations

### Users

- Download
- ScreenShots
- Documentation
- FAQ
- Third Party Tools
- Report Bug
- Mailing Lists
- Freenet Nodes

### Authors

- Publishing

## What is Freenet?

Freenet is a large-scale peer-to-peer network which pools the power of member computers around the world to create a massive virtual information store open to anyone to freely publish or view information of all kinds. Freenet is:

- **Highly survivable:** All internal processes are completely anonymized and decentralized across the global network, making it virtually impossible for an attacker to destroy information or take control of the system.
- **Private:** Freenet makes it extremely difficult for anyone to spy on the information that you are viewing, publishing, or storing.
- **Secure:** Information stored in Freenet is protected by strong cryptography against malicious tampering or counterfeiting.
- **Efficient:** Freenet dynamically replicates and relocates information in response to demand to provide efficient service and minimal bandwidth usage regardless of load. Significantly, Freenet generally requires  $\log(n)$  time to retrieve a piece of information in a network of size  $n$ .



login:  Password:

account info

Sign up for a gnutella.com account and share your news, get your own gnutella webpage loaded with features:

- blogs
- web cams
- send and receive messages
- and stay informed!

site meter

Total Users Online: 214

- Pro-Gnutes (1 online)
- Neutrals (4 online)
- Anonymous (209 online)

getting started is easy

step 1 What is Gnutella?    step 2 Download the client that's right for you!    step 3 Connecting to a host    step 4 Stay informed

## MOTION PICTURE AND RECORDING INDUSTRIES LOSING WAR

Posted by leflaw on October 27, 2002 at 1:32 PM

HOW THE MOTION PICTURE AND RECORDING INDUSTRIES ARE LOSING THE COPYRIGHT WAR BY FIGHTING MISDIRECTED BATTLES

By PETER K. YU ---- Thursday, Aug. 15, 2002

In late July, Representative Howard Berman introduced a bill that, if enacted, would strengthen copyright protection in an extraordinary way. The bill would allow movie studios and record companies to hack into personal computers and peer-to-peer file-sharing networks if they suspect that infringing materials are being circulated. Although this bill is controversial, it is hardly surprising to those who follow the entertainment industries closely. Rather, it represents the latest attack - or defense - by the motion picture and recording industries in the ongoing copyright war.

[\(Read More... | 1 comment\)](#)

hot topics

1. [I'm busy - Want to help run this site?](#)
  2. [favorite gnutella app](#)
  3. [WHAT IS COPYRIGHT?](#)
  4. [War](#)
  5. [Ideas](#)
- [More...](#)

software updates

Gnutella ist kein File Sharing-Programm, sondern ein dezentrales Netzwerk (Gnutella-Netzwerk), in dem unter anderem Daten ausgetauscht werden können. Das Netzwerk operiert, im Gegensatz zu Diensten wie **Napster**, ohne zentralen Server.



[FAQ](#) • [Policies](#) • [Corporate Info](#) • [MusicCity.com](#) • [Morpheus Shopping](#) • [Contact Us](#)

Morpheus ein P2P-Software-Programm der Firma StramCastNetworks, das freien (unkontrollierten) Austausch erlaubt

dezentrales Netz – Server dient nur der Registrierung und dem Einloggen – Benutzer können sich als SuperNodes registrieren, die als Index-Server für andere Nutzer arbeiten können, so dass die Suchen beschleunigt werden

Downloads sind rein P2P, kein Server-Einsatz

Share responsibility Prinzip: Wenn ein Benutzer bei einem anderen Copyright-Verletzungen feststellt, soll er das Morpheus gemeldet werden (passiert faktisch nicht)

Modell: Einnahme aus Werbung

Angebot für Künstler und Musiklabels durch ClintoA-Technolo



## Description

iMesh is a search tool that lets you locate and download audio, images, documents, and video files from a growing community of seven million people. The files themselves are located on the computers of other iMesh users who have agreed to share their files, and can be transferred from one desktop to another without a server in between. Downloads are very fast and can be resumed later if a file's owner disconnects from iMesh. The patent-pending iMesh technology allows you to download files from up to seven users at the same time.

iMesh offers special features such as quick downloads, the option to restrict certain search results, a player that includes playlists, a history of uploads, skin support, and much more.

Version 3.0 was completely redesigned with a new user interface, improved search capabilities, faster download speeds, and a new chat feature.

Version 3.1 is a maintenance release.

**Editor's note:** This download includes additional applications that are bundled within the software's installer file, some of which may be provided by parties other than the developer of this download. These applications may deliver advertisements, collect information, overlay content or graphics on the Web site you are viewing, or modify your system settings. As with all downloads, CNET recommends that you pay close attention to the options presented to you during the installation process. Known third-party applications bundled with this download include GAIN, Cydoor, Hotbar, eZula TopText, New.Net, CommonName, SideStep, NetPal, FavoriteMan, VX2, FlashTrack, and BonziBuddy. To use iMesh, you must also install these bundled applications. For more information, please read [CNET News.com's report](#) on bundled software.



## File sharing tool with public key encryption.

Instant messages, chat, free e-mail, message boards and file collection organizer.



**FILETOPIA**  
For a free net

[\[ english version \]](#) [\[ versión español \]](#)



**KoZaA** Share it!

Products   Kazaa Guide   Kazaa Picks   Contact Us   Home



**Kazaa v2 Released!**  
 > Download it now!

- [Are You New to Kazaa Media Desktop?](#)
- [Get the Latest Version](#)
- [Your Privacy and Security](#)

Over 147 million Kazaa Media Desktops downloaded so far... Over 3.2 million downloaded last week...

**What is Kazaa Media Desktop?**

Kazaa Media Desktop is the number one peer-to-peer application which allows people around the world to share files.

[Learn more](#)

**Kazaa Picks**

**Create**

Create is designed to help you come up with ideas of things to make and share using Kazaa Media Desktop.

**Bullguard**

Anti-virus and security software, with peer-to-peer specific solutions.

**Cornerband.com**

Cornerband provides an online forum where emerging artists can promote, sample and sell their music.

**Kazaa Shop**

Links to products you might find useful.

**Become a Kazaa Pick**

**News**

**Language Versions of Kazaa v2**  
 Kazaa v2 now available in French, German and Spanish. [Download a language version.](#)

**Microsoft Using Kazaa as a Marketing Portal**  
 Firm pushes legitimate use of the file-sharing network, distributing promo videos for other companies and showing off its Media 9 format.

**Bullguard**  
 P2P Virus Protection Software. Use KMD with more comfort with security software. Free Trial.

**Are you in a band?**  
 If you're in an unsigned band that is going places, see if Cornerband.com can help.

**Web search**  
 Find out how to search the web from within your Kazaa Media Desktop.

**Skins**  
 Learn how to create [Kazaa Media Desktop skins with this tutorial.](#)

[More News](#)

**Kazaa Showcase**

Search for the files below with Kazaa Media Desktop. The files are of high quality and are provided by professional firms. The copyright is typically managed by allowing you a trial or preview for a specific period of time or amount of uses before it must be paid for.

Software	Video
 <p><b>Dynomite</b>            Launch dino eggs to solve the puzzle, but watch out for Mama brontosaurus!</p>	 <p><b>Wallace and Gromit's Soccumatic</b>            The Soccumatic is a FREE episode from Wallace and Gromit's all new Cracking Contraptions series.</p>
<p><b>Morpheus</b>            Millions use Morpheus to produce unique and exciting photos, graphics, animations, movies, presentations, jokes, greetings, and more.</p>	<p><b>Tony Hawk's Boom Boom HuckJam 2002 Tour Video</b>            It is a skate/bmx/moto show featuring an elaborate ramp system, music and choreography.</p>
<p><b>TextAloud MP3</b>            TextAloud MP3 converts any text into voice</p>	

▼ Kazaa Picks

**Don't share unprotected**

**Bullguard** – P2P security software.  
**Cornerband** – emerging artists and bands.

▼ advertisement

**Access Your PC and MP3s from Anywhere!**

Check Email

Access YOUR MUSIC

Transfer MP3s



**FREE TRIAL**

Discover Remote Access to Your PC and see why CNET claims

“You'd be nuts not to sign up.”






## ***Aimster Madster Download MP3 Music***

While your utilizing the [Madster](#) program, you can use this site for it's former [Aimster Tutorial](#) and [FAQ's Page](#) about using the software. You can also follow what are the legal/moral issued involved in this great legal battle.

The "Madster" name is a play on Johnny Deep's (Madster's President) daughter named [Madeleine](#). Her nickname is also Aimee, and she's been the a spokesperson and the model for Aimster, now Madster Club.

Aimster has been fighting the Recording Industry of America, The Motion Picture Association, and America Online in courts. Most recently, Aimster gave up their name and domain to AOL, stemming from a [lawsuit](#) and then a highly controversial [decision by the National Arbitration Forum](#). For more information on the legal [battles being fought](#), and what is at stake, please read our [News Articles](#) section of this web site.

Much of the information on this site is not found on the official Madster site. This site also includes the old Aimster tutorials, and frequently asked questions about using Aimster. Even though the name has changed to Madster, these instructions are still helpful in utilizing one of the coolest tools on the Internet.

[Click here to download the program  
so you can download mp3 files and trade music!](#)

Interesting Article [Internet.com - Music Fans Rip More - Spend More](#)

\* This web-site does not condone activities and actions that breach the copyright of artists and copyright owners or any distribution of copyright material, including music, video, software, and image files that are not expressly in the public domain.

---

**Aimster is now Madster. Download mp3 music and more using this software. Join the Club and download the program that used to be called aimster, but is now called madster. You can download mp3 music and much more!**



Music Search

go

--- Jump To ---

go

member login



**featured artist**

## Fin Fang Foom

Ignore the stupid name and concentrate on the music. From **Fugazi**

meets Math-Rock intensity to **Koufax**-like piano ballads, Fin Fang Foom make excellent, dark, frenetic rock.

**departments**

Rock/Alternative

Electronica

Metal

Punk

Blues

Folk

Jazz

Hip-Hop

Country

**inside audiogalaxy**

Download Rhapsody

Users

Groups

All Genres

Software / Hardware

Feature Archive

Record Labels

Bulletin Board



## RHAPSODY

Our new subscription service brings together the largest collection of digital music in the world, the Internet's best radio, flexible

CD burning, and detailed music information - all in one easy-to-use service. **FREE Trial!**



**featured department**  
**metal**

## Cannibal Corpse

Pure grinding agony with rapid-fire drums, roiling guitars, occasional riffage and fast, completely distorted death vox. The epitome of grindcore.



19 November 2002

## File-Sharing

- ▶ Windows
- ▶ Linux
- ▶ Mac OS
- ▶ alle
- ▶ Hitliste

- ▶ News
- ▶ Specials
- ▶ FAQ
- ▶ Forum

Erotik Suchmaschine  
[www.EroHits.de](http://www.EroHits.de)

Musik Suchmaschine  
[www.MusicHits.de](http://www.MusicHits.de)

## Service

- ▶ Newsletter
- ▶ Umfragen
- ▶ MP3 Software
- ▶ Links
- ▶ Kontakt

 [DVDs & CDs](#)

## File-Sharing Clients



### eDonkey

[Homepage] [Download] [deutschsprachige Esel Site]  
[ Linksammlung ] [bewerte eDonkey]

- + MP3 Informationen
- + dezentrale Server
- + breite OS-Unterstützung
- + auto resumung und multipart download
- + viele Filme
- + Collections

- zur Zeit wenig MP3s
- keine Abhörfunktion
- z. T. schwere Serveranbindung

Bei eDonkey handelt es sich um ein Client-Server Netzwerk. Allerdings sind es keine zentralen Server, sondern jeder kann seinen Rechner als Server laufen lassen (genug Power und Bandbreite vorausgesetzt). Die IPs der gerade laufenden Server werden in der Serverliste angezeigt. Auch eDonkey beherrscht das auto-resumung und den Download von verschiedenen Quellen (s. a. KaZaA). Sehr innovativ ist auch die Möglichkeit, Teile einer Datei downzuloaden, obwohl sie beim Gegenüber vielleicht noch gar nicht vollständig ist. Dies erhöht insbesondere die Verbreitung von neuen Files.

Natürlich lassen sich alle Files sharen. Hier zeigt sich eDonkey durchaus fortschrittlich. Suchanfragen gehen an alle im eDonkey-Netz befindlichen User. Dabei ist es egal auf welchem Server sie angemeldet sind. Dies erhöht die Trefferzahl. Mit eDonkey 2000 lassen sich sog. Collections erstellen. Collections lassen sich als eine Art Ordner bestimmter Files verstehen. So kann man besonders gut ganze Alben organisieren und auch übersichtlicher tauschen. Natürlich verfügt eDonkey über eine Friends-Hotlist. Leider gibt es technisch beding keine Vorschau oder Abhörfunktion für Video und MP3 Daten. Das kostenlose (werbefinanziert) und nur 500kb große eDonkey 2000 hat mit Windows, Linux und Mac OS eine breite Betriebssystemunterstützung. Edonkey ist Shareware. Für \$20 kann man sich registrieren lassen und wird nicht mehr mit Werbung belästigt. Das Programm wirkt durchaus übersichtlich und ist recht einfach zu handhaben. Die Suchergebnisse, die zwar z.T. sehr schnell ausgegeben werden, sind im Musikbereich leider noch zu dürftig.

Inzwischen scheint sich eDonkey als Tauschbörse für Leute mit Flatrates und breiten Zugängen zu etablieren, die vor allem Filme übers Netz zu tauschen.

musical styles »

- [Rock/Pop](#)
- [Jazz](#)
- [Electronic](#)
- [Urban/Hip Hop](#)
- [World/Reggae](#)
- [Alternative/Punk](#)
- [Country/Folk](#)
- [Blues](#)
- [Classical](#)
- [New Age](#)
- [Inspirational](#)
- [Soundtracks/Other](#)

Home | [New](#) | [Charts](#) | [Sneak Previews](#) | [Artists](#) | [Labels](#)

**Welcome. You are logged in.**

- [My Recommendations »](#)
- [My Account »](#)
- [My EMusic Collection »](#)
- [EMusic Download Manager 1.0 »](#)

**at a glance:**

STYLES

- [Rock/Pop](#)  
Classic Rock, '80s, Metal...
- [Alternative/Punk](#)  
Indie, Punk, Hardcore...
- [Electronic/Dance](#)  
Techno, Ambient, Drum 'n' Bass...
- [Urban/Hip Hop](#)  
Hip Hop, Soul, Funk...
- [Blues](#)  
Chicago, Delta, Contemporary...
- [Jazz](#)  
Bebop, Swing, Latin...
- [Country/Folk](#)  
Bluegrass, Traditional Country, Alt.

**today:**

**editor's picks:**



**The Mars Volta** [Tremulant](#)

THE MARS VOLTA is the newest vehicle of former AT THE DRIVE-IN members Omar Rodriguez and Cedric Bixler, and the remarkable group of musicians they have teamed-up with. The band are a technical tour-de-force, a "riveting melee of psychedelic rock, free-jazz entropy, and urgent hardcore" taking cues from PINK FLOYD, LED ZEPPELIN, THE BIRTHDAY PARTY, FUGAZI, and SLY AND THE FAMILY STONE. This is their debut release and features 3 tracks: "Concertina", "Cut That City", and "Eunuch Provocateur".

**HEAR IT!**



**Large Professor** [1st Class](#)

If Extra P was as business-minded as some, he'd have an empire. But for him, the arts always come first; LP's dedicated to his vision of the pure hip-hop sound, and neither bad industry deals, nor changing styles, have affected his mission. Don't feel bad for LP, though, and don't write him off as old school: he's classic.

**HEAR IT!**

The screenshot shows the eMusic website interface. At the top, there is a navigation menu with categories: Rock/Pop, Jazz, Electronic, Urban/Hip Hop, World/Reggae, and Alternative/Punk. Below this, there are sub-categories: Country/Folk, Blues, Classical, New Age, Inspirational, and Soundtracks/Other. A search bar is located on the right with the text 'Artist Search' and a 'GO!' button. Below the search bar, a 'Welcome' message states 'Welcome. You are logged in.' and lists user options: 'My Recommendations', 'My Account', 'My eMusic Collection', and 'eMusic Download Manager 1.0.0'. The main content area is divided into 'at a glance' and 'today' sections. The 'at a glance' section lists various music styles like Rock/Pop, Alternative/Punk, Electronic/Dance, Urban/Hip Hop, Blues, Jazz, and Country/Folk. The 'today' section features 'editor's picks' with two featured albums: 'The Mars Volta Tremulant' and 'Large Professor 1st Class', each with a small album cover and a brief description.

Download-Katalog mit mehrere hundertausend Titeln

Früheres Modell: 0,99 Cents/Titel;8,99/Album

Jetzt:download.flatrate (bei 12 Monaten \$9,99/Monat

bietet Schutz vor falsch benannten Musikdateien



## the service

pressplay offers a number of service plans so that you can choose the plan which is right for you.

### UNLIMITED



\$9.95 per month  
Unlimited Streaming  
Unlimited Downloads

### UNLIMITED PLUS



\$17.95 per month  
Unlimited Streaming  
Unlimited Downloads  
10 Portable Downloads per month

### ANNUAL PLUS



\$179.40 per year - a **ANNUAL PLUS** value  
Unlimited Streaming  
Unlimited Downloads  
120 Portable Downloads on Day 1 of Membership

3 day  
**free  
trial**  
Unlimited Streams  
Unlimited Downloads  
**TRY IT NOW**

take a **tour**  
**CLICK HERE**

All tiers of service offer the ability to buy as many extra packs of 5, 10, or 20 Portable Downloads as you would like. Portable Download packs are available for \$5.95 for the 5-pack; \$9.95 for the 10-pack and \$18.95 for the 20-pack.

Service Notes: Unlimited streaming and downloading is available on all tiers of the pressplay service. Portable Downloads may be kept after your membership is cancelled, transferred to compatible portable music devices; and burned to a CD or copied to a Net MD™ device. Most portable music devices on the market are compatible with pressplay. [Click here](#) for a complete list of compatible devices. For more details about our service plans, please review our [Terms and Conditions](#).

## RHAPSODY™

DIGITAL MUSIC SERVICE



### The Celestial Jukebox

Simple, fast, and reliable, RHAPSODY gives you unlimited access to the largest legal collection of digital music in the world. Listen to complete albums. Create custom playlists. Play what you want, when you want. Even burn your own CDs. Combine all that with Internet radio and in-depth music info, and you've got the one service that does it all.

**NEW in RHAPSODY!**

**Burn CDs  
Access from Anywhere**

“... a must-have for music fanatics.”

**Entertainment**

**Get the 7-Day FREE Trial!**

- Unlimited access to over 20,000 albums
- CD-quality sound
- Burn your own CDs - **New!**
- The Internet's best radio

**Quick Tour**

**Get it now!**

Members: [Download Again](#) | [Access Account](#)

MINIMUM SYSTEM REQUIREMENTS:  
Windows PC, 350 MHz, 250 MB HD Space



Catalog Name	Radio	Music On-Demand	CD Burning	Price
Rhapsody all Access	Radio PLUS · Create Custom Stations · CD-Quality, Plus Skip	Full Access to 243,875 tracks	Not yet available	<b>\$9.95/month</b>
Rhapsody RadioPlus	Radio PLUS · Create Custom Stations · CD-Quality, Plus Skip clips	Preview 243,875 tracks 30 second ONLY	Not yet available	<b>\$4.95/month</b>





All you need is One. RealOne.™

English - United States

FREE GAMES

Current Subscribers: Upgrade Here

MY ACCOUNT



FREE RealOne Player

## realONE SUPERPASS now includes Our newest premium player

Presenting RealOne. One easy way to play every major media format in one amazing Player - it's a player, jukebox, media browser, and the best subscription-only content on the web... all in one place. **All you need is One. RealOne.**

**DOWNLOAD NOW - FREE**  
FREE 14-Day Trial

### PLAYER FEATURES



#### Plays All Major Media Formats

Play virtually every major media format, including Windows Media (TM), Quicktime(B), MPEG-4, and even DVDs.



#### Online Radio

Access over 3000 radio stations worldwide and over 50 ad-free stations. Now you can search for your favorite song or artist.



#### Advanced CD Burning

Quickly rip, mix, and burn CDs as easy as 1-2-3-Burn. Encode MP3s at up to 320kbps.



#### Multi-Channel Audio & Vibrant Video

Enjoy full stereo surround sound and get astounding video definition powered by TurboPlay's high-speed playback.



#### Expanded Controls

Adjust brightness & contrast for improved picture quality and control your music with a 10-band graphic EQ.



#### Easy, Fun and Intuitive

Browse the web, organize your audio and video files, create a playlist and more!

[More Info on Player Features](#)

[System Requirements](#)



### Try RealOne SuperPass

FREE 14-Day Trial

RISK-FREE TRIAL means no obligation to buy. If you cancel,

"... a groundbreaking media player." - CNET Editor's Choice



free  
14-day trial  
Try it now!

**The best content on the Web.**  
With RealOne SuperPass, you'll get the biggest names in media ... all in one place.



Go inside the game with MLB.com & FOXSports, behind the headlines with ABCNEWS & CNN, and under the covers with E! [Click here to learn more!](#)

Sharing-Systeme



## publisher fees

**CROSSREF.ORG**

### Publisher Membership and Transaction Fees through June 2002

#### Primary publisher annual member fee

One journal, with a max of 500 articles per year	\$200
Two-five journals, with a max of 2,500 articles per year	\$500
six-20 journals, with a max of 10,000 articles year	\$750
21-100 journals, with a max of 50,000 articles per year	\$1,000
>100 journals or >50,000 articles per year	\$2,000

- benefits of membership
- fast facts
- demo
- gallery
- qualifications

publisher fees

request membership agreement

technical requirements

- how to get started
- upload spec
- query spec
- DTD/rules

## Wie bekomme ich Zugriff auf (kostenpflichtige) Volltexte?

Bei den Inhalten der eVerlage-Bibliothek handelt es sich um elektronische Versionen von Büchern und Zeitschriften des regulären kommerziellen und damit kostenpflichtigen Angebots der beteiligten Verlage. Sie müssen daher zuerst eine Lizenz erwerben, bevor Sie auf den Volltext zugreifen können (siehe [Registrierung](#)).



## eVerlage

### Welche Lizenzmodelle gibt es?

#### Kurzzeitlizenz (KL)

Diese Lizenzform stellt dem anonymen oder registrierten Nutzer eine Einzellizenz für eine Stunde für ein bestimmtes Werk zur Verfügung und kostet pauschal 0,50 EUR pro Werk.

#### Individuallizenz (IL)

Sobald diese Lizenz durch einen individuellen Nutzer abgerufen wird, bleibt sie dieser Person fest zugeordnet. Bei einer Bestellung wird der Basislizenzpreis \* Lizenzanzahl berechnet. Die Individuallizenz kann monatsweise, jedoch mindestens für ein halbes Jahr erworben werden.

#### Gleitlizenz, 1 Woche (GL,1W)

Dieses Modell ist vor allem für Nutzergruppen gedacht: sobald diese Lizenz durch ein Gruppenmitglied genutzt wird, bleibt sie dieser Person für 1 Woche fest zugeordnet, anschließend steht sie wieder der Gruppe zur Verfügung, d.h. sie kann von einem neuen Nutzer dieser Gruppe abgerufen werden. Eine Nutzergruppe sollte für ein Werk so viele Gleitlizenzen bestellen, wie Nutzer innerhalb einer Woche darauf zugreifen möchten. Die Gleitlizenz kann monatsweise, jedoch mindestens für ein halbes Jahr erworben werden.

#### Campuslizenz (CL)

Die Nutzergruppe muß nur eine Lizenz für das Werk erwerben, alle Nutzer dieser Gruppe können jederzeit auf den Volltext zugreifen. Die Gültigkeitsdauer der Campuslizenz beträgt ein Jahr.

# Forschungsdefizite

- Entwicklung einer **politischen Ökonomie von Wissen und Information** (zur Erarbeitung einer theoretischen Grundlage für den wirtschaftlichen und öffentlichen Umgang mit Wissen und Information)
- Untersuchung der **Konsequenzen der fortschreitenden Privatisierung** von Wissen und Information
- **Neue Organisations- und Geschäftsmodelle** für den kommerziellen und öffentlichen Umgang mit Wissen, z.B. auf der Grundlage von Prinzipien wie Information Sharing, Person-to-Person, Pricing for Information; Alternativen zum Gegensatz proprietär vs. open-source
- **Anreizmodelle zum Schaffen von Win-Win-Situationen** bei Kooperationsvorhaben (Informationswirtschaft/Öffentliche Träger) für Erzeugung und Angebot von Wissens- und Informationsprodukten

# Forschungsdefizite

- Modelle für **neue Formen des Fair Use** in elektronischen Räumen zur Sicherung von Urheber-, Verwertungs- und Nutzungsinteressen von Wissen und Information
- Entwicklung eines, elektronischen Umgebungen angemessenes **Verständnis von geistigem Eigentum, Autorenschaft, Urheber** von Wissens- und Informationsprodukten
- Entwicklung von Verfahren des **User Rights Management** zur Erweiterung des in Entwicklung befindlichen Digital Rights Management (zum Ausgleich von öffentlichen Nutzerinteressen gegenüber Anbieterschutzinteressen)

# Governancefähigkeit

## öffentliche Akteure

	niedrig	hoch
niedrig	Interfering/ Regulation	Interventionist/ Regulation
hoch	Private Self- regulation	Regulated Self- Regulation

private Akteure

## Napsterisierung

aus der Perspektive der  
**Informationswirtschaft**

„Napsterisierung“, quasi-synonym mit „Piraterie“, ein **polemischer bzw. kritischer Begriff**, der impliziert, dass das, was durch Napsterisierung geschieht, als Verstoß gegen bestehende Gesetze oder sogar als **Verstoß gegen ethische, in der bürgerlichen Gesellschaft allgemein anerkannte Prinzipien** zu werten und entsprechend zu verfolgen sei.

die Aneignung und Weitergabe von Wissensprodukten **unter Umgehung kommerzieller Gepflogenheiten** des Handels mit diesen Produkten

## Napsterisierung

aus der Perspektive der  
„Napsterisierer“ bzw. der  
„Civil Society“

a) den Vorgang der freizügigen persönlichen Aneignung und Verteilung von repräsentierten Wissen auf Informationsmärkten - in diesem Sinne wird auch von **Vergesellschaftung von Wissen** gesprochen.

b) ein der globalen Netzwelt angemessenes **neues Organisationsmodell** (und dann auch Geschäftsmodell) für die Produktion und Nutzung von Wissen, das auf den Prinzipien des *Information sharing* und der **verteilten Eingabe von Wissensobjekten und ihres Abrufs** beruht.

## Venterisierung Kommodifizierung

„Venterisierung“ bezieht sich ursprünglich auf die Ziele und Prozesse der von **Craig Venter** gegründeten Firma Celera Genomics, die sich die Entschlüsselung des Genoms von Lebewesen zum Ziel gesetzt hat, und zwar nicht, um interessenfreies Wissen zu erzeugen, sondern um das erarbeitete **Wissen als Informationsprodukt (als Ware) auf den Märkten** anzubieten .

„Venterisierung“ benennt verallgemeinernd den **perfektionierten Vorgang der kontrollierten, privaten Aneignung von Wissen** und dessen Umsetzung in Informationsprodukte, die auf den Informationsmärkten im Sinne von kommerziellen Plattformen oder Marktplätzen gehandelt werden. Neutraler kann man von „**Kommodifizierung**“ sprechen

# Formen des Umgangs mit Wissen und Information

## Venterisierung Kommodifizierung

aus der Perspektive der „Napsterisierer“  
bzw. der „Civil Society“

Unethisch sei es, alte, in anderen medialen Kontexten entstandene Prinzipien und Formen der **Sicherung des Rechts auf Eigentum an Wissen** auf elektronische Räume, zu übertragen.

in elektronischen Räumen seien neue Formen des Umgangs mit Wissen und damit auch **neue ethische Prinzipien** entstanden

Es sei nicht zu rechtfertigen, alte **Geschäftsmodelle** mit hohen **Transaktionskosten** für Produktion und Verteilung von Informationsprodukten auf gegenwärtige, Transaktionskosten gegen Null gehen lassende elektronische Räume zu übertragen.

## Venterisierung Kommodifizierung

aus der Perspektive der „Napsterisierer“  
bzw. der „Civil Society“

Mit der Bezeichnung „Venterisierung“ greift die **Basisbewegung der Informationsgesellschaft** die „alte“ und „neue“, nach kapitalistisch-marktwirtschaftlichen Prinzipien organisierte **Informationswirtschaft** an, die, ähnlich konsequent, aber eben ganz anders als in der Hacker-Ethik, in den elektronischen Räumen die Vollendung der in der kapitalistischen Warenwirtschaft angelegten **Verwertung bzw. der privaten Aneignung** von Wissen bzw. der Kontrolle über dessen Verwertung sieht.

# Formen des Umgangs mit Wissen und Information

„Venterisierung“/Kommodifizierung kritisiert somit den **perfektionierten Vorgang der kontrollierten, privaten Aneignung von Wissen**

durch verschärfte Kontrollmechanismen für digitale Wissensprodukte über Techniken des **Digital Rights Management (DRM)**, durch die die bisherigen, die kommerzielle Nutzung einschränkenden Prinzipien des **Fair use** (exemptions for copyright) außer Kraft gesetzt werden können.

# Formen des Umgangs mit Wissen und Information

## Venterisierung Kommodifizierung

aus der Perspektive der  
Informationswirtschaft

Professionelle Wissensverwerter sehen sich nicht als „Venterisierer“. Sie sehen es als selbstverständlich, sicher aber als berechtigt und **konform mit den allgemeinen Prinzipien von Wirtschaft** und Gesellschaft an, dass durch private Investitionen entstandenes Wissen bzw. durch informationelle Aufbereitungsarbeit entstandene Informationsprodukte **privates Eigentum** seien und entsprechend über Copyright-Regelungen und technische Maßnahmen auf den Märkten geschützt werden müssen.

Verstöße gegen die aktuelle Venterisierungspraxis, wie sie aus der **Hacker-Ethik** heraus für legitim erklärt werden, seien nichts anderes als Napsterisierung in der Ausprägung als **Piraterie**.

# Formen des Umgangs mit Wissen und Information

## Venterisierung Kommodifizierung

aus der Perspektive der  
Informationswirtschaft

Professionelle Wissensverwerter sehen sich nicht als „Venterisierer“. Sie sehen es als selbstverständlich, sicher aber als berechtigt und **konform mit den allgemeinen Prinzipien von Wirtschaft** und Gesellschaft an, dass durch private Investitionen entstandenes Wissen bzw. durch informationelle Aufbereitungsarbeit entstandene Informationsprodukte **privates Eigentum** seien und entsprechend über Copyright-Regelungen und technische Maßnahmen auf den Märkten geschützt werden müssen.

Verstöße gegen die aktuelle Venterisierungspraxis, wie sie aus der **Hacker-Ethik** heraus für legitim erklärt werden, seien nichts anderes als Napsterisierung in der Ausprägung als **Piraterie**.

# DRM-Folien

# DRM – Funktionen

- DRM regelt die Abrechnung bzw. legt die **faktischen Nutzung** elektronischer Wissens- und Informationsprodukte fest (im Sinne des **Digital Asset Management** sowohl der Inhalte als auch ihrer Metastrukturen).
- DRM überprüft in festlegbarem Umfang die **Identität** der Akteure des Handels und die **Authentizität** der Transaktionen und Produkte.
- DRM regelt **Verschlüsselungs- und Entschlüsselungsverfahren** und teilt Passwörter bzw. andere Zugriffslegitimationen für zukünftige Nutzung zu.

# DRM – Funktionen

- DRM kann darüber hinaus die Rechte an der **konkreten Nutzung** festlegen, z.B. nur die Nutzung/das Lesen/Hören/Sehen zulassen, nicht aber das Speichern oder Ausdrucken, die Anzahl der ermöglichten Kopien oder die Speicherrechte.
- DRM kann auch die **Dauer und den Umfang** der Nutzung bestimmen, ebenso den Umfang der Weitergaberechte (**Superdistribution**) und die Inanspruchnahme von weiterführenden Informationen und Diensten, ....

## **DRM – Rights Locker Konzept als technische Möglichkeit eines URM (nach Digital World Services)**

- Nach dem Erwerb eines digitalen Produktes (besser: nach Erwerb einer Lizenzierungsvereinbarung über ein Zugangsrecht) wird im RightsLocker eine Kopien dieses Rechts gespeichert und ist dann universell vom Lizenzenten abrufbar
- Zugang von verschiedensten Endgeräten (PC, PDA, Handy ...)
- Privat- und Backupkopien
- Fair Use auch Verleihkonzept
- Content Roaming: von überall Zugriff

### DRM-Übersicht

- **Die Sorge über DRM- und ähnlichen Verfahren zur Kontrolle und Abrechnung elektronischer Produkte muss ernst genommen werden**

Die positiven Einschätzungen der Informationswirtschaft und der Anbieter bezüglich individualisierter Kontroll- und Abrechnungsverfahren in Formen von Digital Rights Management (DRM) nicht durchgängig von Seiten von Organisationen aus der „Civil Society“ geteilt.

Aus letzterer Sicht wird DRM häufig als eine Art **Kulturrevolution im Sinne von Dystopie** bezeichnet, in der bürgerlichen Freiheitsrechte und bisherige Informationsrechte in elektronischen Räumen ein geschränkt werden könnten.

Allerdings wird durchgängig die Notwendigkeit von Experimentierspielraum eingeräumt

# DRM – Kritik aus der Wissenschaft

Von Seiten der **Wissenschaft** (viele Informatiker, Informations- und Wirtschaftswissenschaftler) werden Fragen an den Einsatz von DRM-Verfahren gestellt

- Können DRM-Verfahren so sicher entwickelt werden, dass die durch DRM angestrebten Ziele wirklich erreicht werden? **Grundsätzliche Softwareproblematik**
- Wie kann Akzeptanz und Vertrauen beim Einsatz von DRM-Verfahren von Seiten der Kunden gesichert werden? **Notwendigkeit von Vertrauensmanagement**
- Wie kann transparent kontrolliert werden, dass Rechtsvorschriften, wie Datenschutzbestimmungen/Privacy, eingehalten werden? **Rechtssicherheit**
- Ist durchgehende Kontrolle für intellektuelle Produkte nicht innovations-/fortschrittshemmend? **Innovationssicherung für Wirtschaft**

Auch hier wird die Notwendigkeit von Experimentierspielraum eingeräumt

# Individuelle Abrechnung – Marktforschung

Aus der Sicht von Marktforschungsinstituten werden Anregungen an die

## Downloads Save The Music Business

Labels are in trouble, and it's not from file sharing. To tap into \$2 billion in new revenues, they must let people find, copy, and pay for music on their own terms.



[VIEW VIDEO](#) [DOWNLOAD MP3](#)

by Josh Bernoff with Chris Charron, Sadaf Roshan, Jennifer Parr, Greg Flemming

### MARKET OVERVIEW

- 31% of consumers download music and burn CDs often.
- These frequent digital music users buy 36% of all CDs.

**Price:** US\$495.00

[BUY](#)

**Length:** 12 pages

#### Key Figures & Data:

Forecast: US Digital Music Users And Downloads, 2002 To 2007

What are key figures & data?

#### Industries covered:

Music

View key features of a Forrester report.

# Individuelle Abrechnung – Marktforschung

Nach eine Studien von **Yankee Group** (14.8.2002) muss die Musikindustrie folgende Bedingungen erfüllen, um im Online Geschäft erfolgreich zu sein

(Quelle: [http://www.yankeegroup.com/public/news\\_releases/news\\_release\\_detail.jsp?ID=PressReleases/news\\_08142002\\_mes.htm](http://www.yankeegroup.com/public/news_releases/news_release_detail.jsp?ID=PressReleases/news_08142002_mes.htm))

**Availability:** Music services must offer content from all five major labels as well as the majority of independent labels.

**Ownership:** Consumers do not want to rent music. If they pay for it, they want to be able to mix it, burn it, copy it, and retain ownership even if they choose to discontinue subscribing to a service.

**Portability:** Downloaded files must be playable on different devices in the home, at work, and when mobile.

**Exclusivity:** Legitimate music services must differentiate themselves from unlicensed services with unique content and services.

**Digital Rights Management (DRM):** Consumers want to share music, and they will find a way to do so, thereby defeating all realistic DRM capabilities.

# **(Politische) Zielvorgaben für DRM**

DRM darf sich keinesfalls zu einem Instrument der vollständigen **Kommodifizierung** von Wissen selbst, mit einhergehender Kontrolle, entwickeln.

Entscheidend ist, ob bei einem flächendeckenden Einsatz von DRM Grundwerte des **Fair Use**, der **Anonymität**, **Vertraulichkeit/Privacy** beim Umgang mit Wissensobjekten gesichert bleiben können und vor allem, ob verhindert werden kann, dass durch DRM quasi durch die Hintertür eine **Kontrolle der Inhalte** selber geschehen wird.

# DRM: Markt, Modelle, Nutzerautonome Systeme

Entwicklung und Einsatz von DRM soll **dem Markt (Anbieter und Nutzer) überlassen** bleiben, wobei DRM-Technologie auch in der Verfügung der Urheber selber und der Endnutzer stehen sollte – mit Präferenz für **nutzerautonome DRM-Systeme**, vergleichbar solchen beim Einsatz von **Filtertechniken**.

Innovativ werden DRM-Verfahren allerdings nur, wenn sie in entsprechende, elektronischen Räumen angemessene **Geschäftsmodelle** eingebettet sind

Individualisierte Abrechnungsverfahren können in Zukunft möglicherweise von den **Urhebern selber** organisiert werden

# DRM: Nutzerautonome Systeme

Der Staat sollte aber **sanft regulierend** den Einsatz von DRM steuern, z.B.

- **durch eine über Zielvorgaben gesteuerte Lizenzierung** von DRM-Anwendern
- durch laufende **Qualitäts-Kontrolle** (Auditing) durch neutrale Instanzen
- durch Festlegen über Konsens, was **als Public Domain (Commons)**, als öffentliches Gut der Lizenzierungsnutzung und damit dem DRM entzogen sein soll.

## DRM: Politische Zielvorgaben

Zu den **Zielvorgaben für eine DRM-Lizenzierung** gehört die Einbeziehung eines **User Rights Management** in das allgemeine Digital Rights Management, z.B. zur Sicherung

- von **freiem Zugang** zu den Wissensressourcen, z.B. in Wissenschaft, Medien und Politik
- von berechtigter **Privatkopie, berechtigtem Privatgebrauch** und
- zur Wahrung von **Privacy-Grundwerten (Anonymität der Nutzung)**.

**URM** kann sich zum **Erfolgsfaktor** bei der Nutzung von kommerziellen Verwertung von Informations- und Wissensprodukten entwickeln, da nur so Akzeptanz gesichert werden kann.

DRM-Übersicht